

- 49 Il quadro è sbagliato: il riccio non corre in gara con l'oca, ma con la lepre. Il giocatore salta due volte il suo turno con i dadi.
- 53 Giovannino fortunato! Ora si avanza svelto fino al 59.
- 60 L'ochetta viene arrostita. Che maldestino! Può però tornare in vita un'altra volta e deve ricominciare da capo.
- 61 Chi arriva — gettando i dadi — giustamente su questo numero è il re delle oche, chi lo sorpassa invece, deve ritornare indietro per i punti gettati in più.

## Ganzenbord

*Een dobbelsteen-spel voor een onbeperkt aantal spelers vanaf 6 jaar.  
Ravensburger spelen Nr 11.201*

Aan dit spel kunnen een onbeperkt aantal spelers deelnemen. Als het aantal speelfiguren niet toereikend is, kunnen er nog anderen bijgenomen worden.

Bij het begin krijgt iedere speler een figuur. De spelers gooien om beurten met twee dobbelstenen en gaan zoveel plaatsen vooruit als zij ogen gooien. En nu opgepast, want op alle velden met een rood cijfer gebeurt iets.

- 2 Vlug aan het vosje voorbij, door naar 6.
- 8 Het gansje neemt een bad, een beurt overslaan.
- 11 Het jonge gansje bewondert de bloem en wacht tot de volgende speler voorbij komt.
- 15 Het plaatje is fout: de prinses moet niet de ganzenhoeder maar de zwijnenhoeder kussen. Men moet met een dobbelsteen 6 gooien om verder te kunnen.
- 17 De verstandige gans brengt de Kabouter het plantje: „Niesmaardoor“. Beloning: door naar 34.
- 20 Op het ijs gaat het vlugger: driemaal gooien!
- 22 Gansje heeft pijn in zijn hals en moet twee beurten overslaan.
- 24 De gouden gans heeft een gouden ei gelegd. Wat een geluk! Door naar 48.
- 27 Gansje ziet voor het eerst een raaf en blijft naar hem kijken tot de volgende twee figuren voorbij zijn.
- 30 Er is een jong gansje uit een ei gekomen. Direct door en nog een keer gooien.
- 33 Door het kletsen vergeet het gansje eenmaal te gooien.
- 35 Gansje krijgt een stukje koek en stapt versterkt verder naar 55.
- 38 Gansje is zo trots op zijn halsketting dat hij terugloopt naar 19.
- 41 De herdersjongen moet zijn hoedje nalopen, de ganzen blijven onbewaakt achter en lopen snel naar 48.
- 47 Het domme gansje danst met de vos! Zoveel domheid wordt gestraft: terug naar 23.
- 49 Verkeerd plaatje: de egel loopt niet met de gans, maar met de haas om het hardst. Twee beurten overslaan.
- 53 Gelukkige hans! Nu snel verder naar 59.
- 60 Gansje wordt gebraden. Wat een pech! Mag echter nog een keer leven maar moet van voren af aan beginnen.
- 61 Wie precies op dit nummer komt is winnaar en ganzenkoning. Wie er over heen gooit, moet evenveel ogen terug.

## Heile, heile Gänschen

*Ein Würfelspiel für beliebig viele Spieler ab 6 Jahren.*

*Ravensburger Spiele Nr. 11.201*

*Inhalt: 2 Würfel, 6 Spielfiguren, 1 Spielplan.*

An diesem Spiel können sich beliebig viele Spieler beteiligen. Wenn die beigegebenen Setzfiguren nicht ausreichen, können andere dazugenommen werden.

Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Figur. Die Spieler würfeln reihum mit 2 Würfeln und rücken um die geworfene Augenzahl vor. Und nun aufgepaßt, denn auf allen Feldern mit einer roten Zahl passiert etwas.

- 2 Schnell am Füchlein vorbei, weiter bis 6.
- 8 Gänschen nimmt ein Bad, einmal mit Würfeln aussetzen.
- 11 Das junge Gänschen bewundert die Glockenblume und wartet, bis der nächste Spieler vorbeikommt.
- 15 Bild ist falsch: Die Prinzessin muß nicht den Gänse-, sondern den Schweinehirten küssen. Weiter geht es nur, wenn einer der beiden Würfel eine 6 zeigt.
- 17 Die kluge Gans bringt dem Zwerg Nase das Kräutlein „Niesmitlust“. Belohnung: weiter bis 34.
- 20 Auf dem Eis geht's schneller: Dreimal würfeln!
- 22 Gänschen hat Halsweh, muß zweimal aussetzen.
- 24 Die goldene Gans hat ein goldenes Ei gelegt. Soviel Glück! Weiter nach 48.
- 27 Gänschen sieht zum ersten Mal einen Raben und bestaunt ihn, bis die nächsten zwei Figuren vorbeigezogen sind.
- 30 Ein neues Gänschen ist ausgeschlüpft. Gleich weiter und noch einmal würfeln.
- 33 Beim Tratschen vergift das Gänschen, einmal zu würfeln.
- 35 Gänschen bekommt ein Stück Kuchen und läuft gestärkt weiter bis 55.
- 38 Dieses Gänschen ist so stolz auf seine Halskette, daß es rückwärts läuft bis 19.
- 41 Der Hirtenbub muß seinem Hütchen nachlaufen, die Gänschen bleiben unbewacht und laufen schnell nach 48.
- 47 Das dumme Gänschen tanzt mit dem Fuchs! Soviel Dummheit wird bestraft: zurück nach 23.
- 49 Falsches Bild: Der Igel läuft nicht mit der Gans, sondern mit dem Hasen um die Wette. Zweimal aussetzen.
- 53 Hans im Glück! Nun geht es schnell vorwärts bis 59.
- 60 Gänschen wird gebraten. So ein Pech! Darf aber noch einmal leben und von vorne anfangen.
- 61 Wer diese Zahl genau trifft, gewinnt und ist der Gänsekönig. Wer darüber hinaus wirft, zieht um die gewürfelte Augenzahl zurück.

## Run Goose Run

*A dice game for any number of players over 6 years old.*

*Ravensburger Games No. 11.201*

*Contents: 2 dice, 6 figures, 1 board.*

As many people as wish may play. If there are not enough figures more can be added. Each player gets a figure.

The players then throw the two dice in turn and move their figure the appropriate

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

**Otto Maier Benelux N. V. Amersfoort**



number of squares forward. But watch out! On each square with a red figure something happens.

- 2 Quickly pass the fox; move to 6.
- 8 Goose takes a bath; miss a turn.
- 11 The young goose admires the flowers and waits till the next player passes.
- 15 Wrong picture; the princess must kiss the farmer's boy not the goose. Throw 6 with one die to continue.
- 17 The clever goose brings the dwarf Nosy the herb "Happysneeze". Reward: move to 34.
- 20 It goes quicker on the ice; throw three times.
- 22 Goose has a sore throat; miss two turns.
- 24 The golden goose lays a golden egg. Such luck! Move to 48.
- 27 Goose sees a raven for the first time and stares at it till two players pass by.
- 30 A baby goose is hatched. Throw again.
- 33 The goose babbles so much that he forgets to throw once.
- 35 The goose gets a piece of cake and marches on to 55.
- 38 This goose is so proud of his necklace that he walks backwards to 19.
- 41 The farmer's boy must chase after his hat; the geese march onwards to 48.
- 47 The silly goose dances with the fox. Such stupidity must be punished; go back to 23.
- 49 Wrong picture. The hedgehog is racing against the hare, not the goose. Miss two turns.
- 53 Lucky Hans; quickly forwards to 59.
- 60 The goose is cooked; such bad luck; but he is spared and must start from the beginning again.
- 61 The player who lands exactly on this square is King Goose. If a player throws too much he must move the remaining number of squares backwards.

## Jeu de l'oie

*Un jeu de dés pour un nombre illimité de joueurs dès 6 ans.*

*Jeux de Ravensbourg No. 11.201*

*Contenu: 2 dés, 6 figurines, 1 plan de jeu.*

Un nombre illimité de joueurs peut participer à ce jeu. Au cas où les figurines ci-jointes ne suffisent pas, d'autres peuvent être ajoutées.

Au début, chaque joueur reçoit une figurine. Les joueurs jettent alternativement les 2 dés et avancent du nombre de points obtenus. Et maintenant attention: sur toutes les cases, marquées d'un numéro rouge, quelque chose se passe.

- 2 Dépassez vite le petit renard et avancez jusqu'au 6.
- 8 L'oie prend un bain, vous êtes suspendu au prochain tour.
- 11 La jeune oie admire une campanule et attend que le prochain joueur soit passé.
- 15 L'image est fausse: La princesse ne doit pas embrasser le pâtre des oies mais le pâtre des cochons. Vous ne pouvez avancer qu'avec un 6 jetté avec un dé.
- 17 L'oie sage apporte au nain « NEZ » l'herbe « éternue-avec-joie ». Récompense: avancez jusqu'au 34.
- 20 Sur la glace, ça va plus vite: jetez les dés 3 fois!
- 22 L'oie a le mal de gorge, suspendu pour deux tours.
- 24 L'oie d'or a pondu un oeuf en or. Quelle chance! Avancez jusqu'au 48.

- 27 Pour la première fois, l'oie aperçoit un corbeau et le regarde avec étonnement, jusqu'à ce que les deux prochaines figurines soient passées.
- 30 Une petite oie est sortie de sa coquille. Continuez et jetez les dés encore une fois.
- 33 En bavardant, l'oie oublie de jeter les dés une fois de plus.
- 35 L'oie reçoit un morceau de gâteau et ainsi fortifiée court jusqu'au 55.
- 38 Cette petite oie est tellement fière de son collier, qu'elle retourne au 19.
- 41 Le jeune pâtre doit courir après son chapeau et les oies non surveillées courent vite jusqu'au 48.
- 47 L'oie stupide danse avec le renard! Une telle bêtise est punie: retour au 23.
- 49 Une image fausse: Le hérisson ne rivalise pas à la course avec l'oie mais avec le lapin. Suspendu pour deux tours.
- 53 Jean le chanceux! Avancez vite jusqu'au 59.
- 60 L'oie est rôtie. Quelle malchance! Mais elle peut revivre en recommençant depuis le début.
- 61 Le joueur qui obtient le nombre de points exact pour ce numéro, devient le roi des oies. Par contre, celui qui devance le 61, doit reculer d'autant de cases que de points qui dépassent le 61.

## Le avventure delle oche

*Un gioco a dadi per più giocatori dai 6 anni in poi.*

*Contenuto: 2 dadi, 6 figure, 1 piano di gioco.*

A questo gioco possono partecipare tanti giocatori quanto si vuole. All'inizio ogni giocatore riceve una figura.

Essi gettano due dadi a turno ed avanzano per il numero dei punti ottenuti. Ed ora attenzione: su tutte le caselle con un numero rosso succede qualche cosa.

- 2 Affrettatevi di passare davanti alla volpe fino al 6.
- 8 L'ochetta fa un bagno e perde un turno con i dadi.
- 11 L'ochetta piccola ammira la campanula ed aspetta finché è stata sorpassata dal prossimo giocatore.
- 15 Il quadro è sbagliato: la principessa non deve baciare il guardiano delle oche, ma il guardiano dei maiali. Si avanza solamente gettando con uno dei dadi un 6.
- 17 L'oca saggia porta al nano Nasone l'erbetta «sternutibene». Come compenso avanzate fino al 34.
- 20 Sul ghiaccio si procede più rapidamente: si getta i dadi 3 volte!
- 22 L'ochetta ha mal di gola e perde due volte il suo turno con i dadi.
- 24 L'oca d'oro ha fatto un uovo d'oro. Quanta fortuna! Si avanza fino al 48.
- 27 L'ochetta vede per la prima volta un corvo e lo guarda stupita finché viene sorpassata dai due più vicini giocatori.
- 30 Un'ochetta nuova è uscita dall'uovo. Si avanza gettando un'altra volta i dadi.
- 33 Pettegolando l'ochetta dimentica di gettare i dadi.
- 35 L'ochetta riceve un pezzetto di dolce e avanza rifocillata fino al 55.
- 38 Questa ochetta è così fiera della sua collanina che retrocede fino al 19.
- 41 Il ragazzo guardiano deve rincorrere il suo cappelluccio; le oche restano senza sorveglianza e corrono svelte fino al 48.
- 47 L'ochetta stupida balla con la volpe. Tanta stupidaggine deve essere punita, quindi retrocede fino al 23.